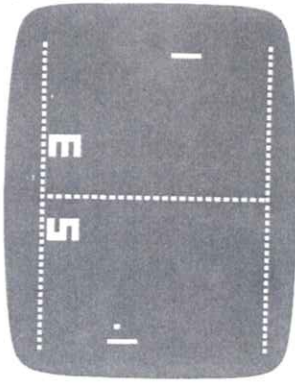


Die Tele-Spiele

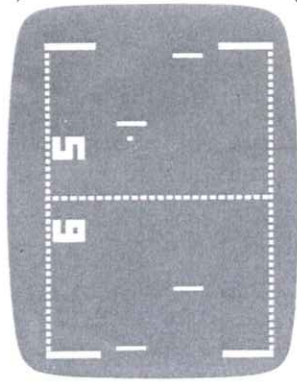
1. Tele-Tennis



Wird zu zweien gespielt. Es erscheint elektronisches Tennisfeld mit zwei Schlägern. Aufgabe der Spieler ist es, den Ball-Punkt am Verlassen des

Feldes zu hindern. Jeder durchgelassene Ball ist ein Fehler und wird dem Gegner als Pluspunkt angezeigt.

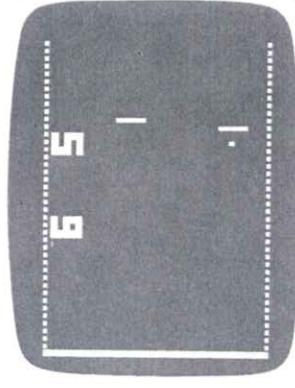
2. Tele-Hockey



Wird zu zweien gespielt. Es erscheint elektronisches Hockeyfeld, in dem jeder Partei ein Torwart und ein Stürmer zur Verfügung stehen. Beide können

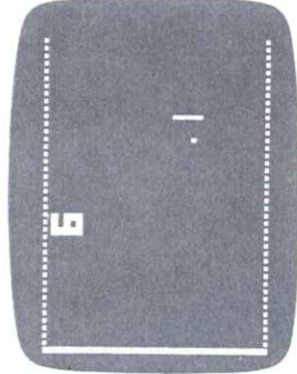
nur gemeinsam bewegt werden. Der Spieler, der den Ball-Punkt ins gegnerische Tor schießt, bekommt einen Pluspunkt.

3. Tele-Squash



Wird zu zweien gespielt. Das Squashfeld ist nur auf einer Seite offen. Die beiden Spieler haben die abwechselnde Aufgabe, den Ball-Punkt im Spielfeld zu halten. Nur der Spieler, der Schlagrecht hat, kann den Ball aufhalten. Gelingt ihm das nicht, so erhält er einen Strafpunkt.

4. Tele-Pelota



Spielregeln wie Tele-Squash. Sie spielen aber allein gegen den Automaten. Ihr Ergebnis ist um so besser, je länger Sie spielen, bis 15 Strafpunkte erreicht sind. Mit der Uhr können Sie also

Ihren eigenen oder den Rekord Ihrer Gegenspieler stoppen.

Gebrauchsanweisung für mehr Spaß am Fernsehen.

Blaupunkt TV-action

elektronische Bildschirm-Spiele

BLAUPUNKT

BOSCH Gruppe

Lesen und los geht's!

Achtung.

Fertig.

Los.

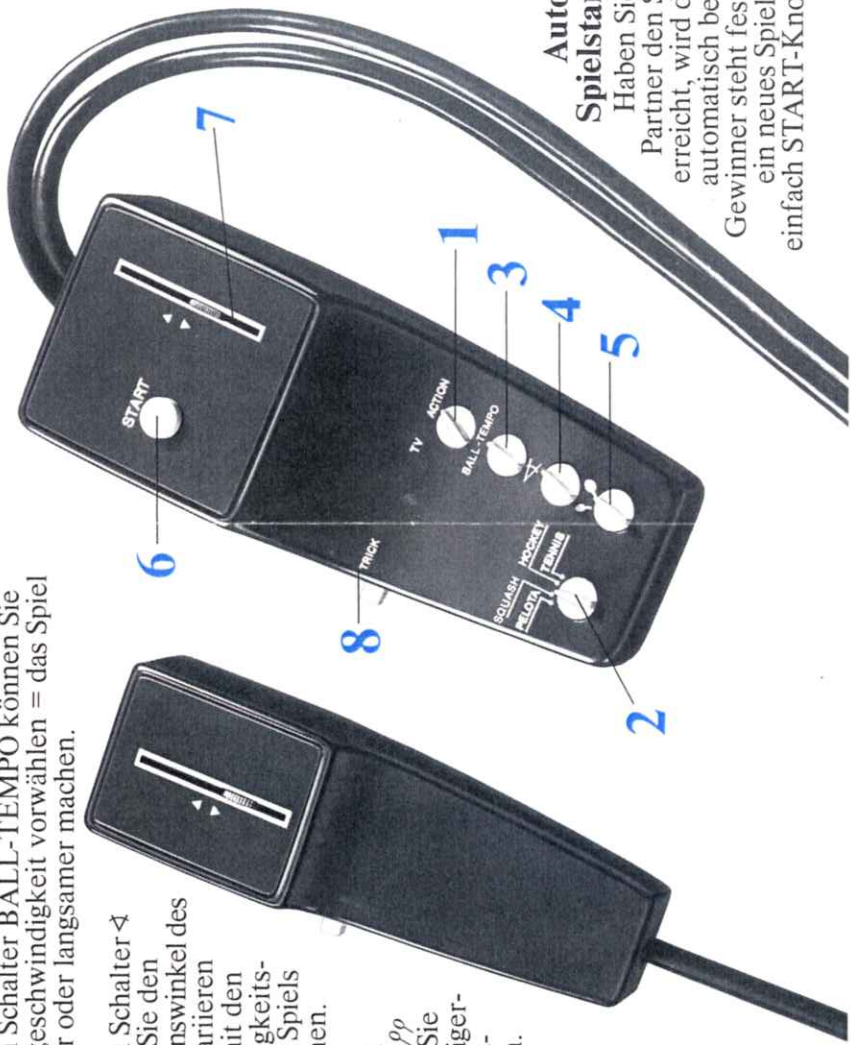
So schließen Sie tv-action an:

1. Einfach den Anschlussstecker von tv-action in die Buchse 'AV-Modul' auf der Rückseite Ihres Blaupunkt FM 100-Farbfernsehers stecken. (tv-action kann dauernd angeschlossen bleiben.)
2. Gerät einschalten.

tv-action besteht aus dem Spiel-Pilot und dem Co-Pilot. Auf dem Spiel-Pilot befinden sich alle Funktionen:

- 1 Bei Schalterstellung auf TV = Empfang Ihres Fernsehprogramms.
Bei Schalterstellung auf ACTION = spielbereit für tv-action.
- 2 Spielwahl-Schalter.
Gewünschtes Spiel erscheint auf Bildschirm: Spielfeld, Spieler, Ball, automatische Spielstandsanzeige. Spielvorgang ist akustisch untermauert.
- 3 Balltempo-Vorwahl.
Mit dem Schalter BALL-TEMPO können Sie die Ballgeschwindigkeit vorwählen = das Spiel schneller oder langsamer machen.
- 4 Mit dem Schalter \leftarrow können Sie den Reflexionswinkel des Balles variieren und damit den Schwierigkeitsgrad des Spiels bestimmen.
- 5 Mit dem Schalter $\rho\rho$ können Sie die Schlägergröße bestimmen.

- 6 Mit dem START-Knopf stellen Sie den Spielstand auf 0. Das vorgewählte Spiel beginnt.
- 7 Mit diesem Schiebe-Regler kann die Spielerposition zur Abwehr des Balles in der Senkrechten stufenlos verändert werden.
Horizontal sind die Spielerpositionen nicht zu verändern.
- 8 Mit dem Schalter TRICK können Sie im passenden Moment den Ball stark beschleunigen und so Ihren Partner austricksen.
Aufgepaßt: Ihr Partner hat die gleiche Trick-Taste.



Automatische Spielstandsanzeige:
Haben Sie oder Ihr Partner den Spielstand 15 erreicht, wird das Spiel automatisch beendet. Der Gewinner steht fest. Wollen Sie ein neues Spiel beginnen, einfach START-Knopf drücken.

